

SCENARIO -
Year is 2063. On a remote island in the South China Sea, a
mysterious technology has come to the outside world. It is
totally different from anything else.

Under "the laws of the old world", communication is banned.
However, the mysterious technology can communicate between
any two places on Earth. This is the first time in history that
anyone can have instant communication with anyone else.
It is now possible to receive messages from anywhere in the world.

THUNDERBIRDS

THE COMPUTER GAME

INSTRUCTIONS FOR PLAY

SPIELANLEITUNG

INSTRUCTIONS POUR LE JOUR

INSTRUZIONI PER IL GIOCO

Published by Grandslam Entertainments Limited
Unauthorised publication, copying or distribution throughout the
world is prohibited.

© 1989 ITC ENTERTAINMENTS LTD.

© 1989 ABP LTD.

Computer Copyright © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, London EC2A 4JS

CONTENTS

	Page No.
The Scenario	3
Letter from Jeff Tracy	4
Basic Play	5
Loading Thunderbirds on your 8 bit Computer	7
Loading Thunderbirds on your 16 bit Computer	7
Mission 1 - Mine Menace	8
Mission 2 - Sub Crash	8
Mission 3 - The Bank Job	9
Mission 4 - Countdown to Terror	10

INDICE

Lo Scenario	12
Lettera di Jeff Tracy	13
Istruzioni di Gioco	14
Come caricare Thunderbirds sul vostro Computer a 8 bit	16
Come caricare Thunderbirds sul vostro Computer a 16 bit	17
Missione 1 - Mine Menace	17
Missione 2 - Sub Crash	18
Missione 3 - The Bank Job	19
Missione 4 - Countdown to Terror	20

Scenario	22
Lettre de Jeff Tracy	23
Le Jeu	24
Chargement de Thunderbirds sur votre ordinateur a 8 bits	26
Chargement de Thunderbirds sur votre ordinateur a 16 bits	27
Mission 1 - Mine Menace	27
Mission 2 - Sub Crash	28
Mission 3 - The Bank Job	29
Mission 4 - Countdown to Terror	30

INHALT

Szenario	32
Brief von Jeff Tracy	33
Spielbeschreibung	34
Laden von Thunderbirds auf 8-bitern	36
Laden von Thunderbirds auf 16-bitern	37
Mission 1 - Mine Menace	37
Mission 2 - Sub Crash	38
Mission 3 - The Bank Job	39
Mission 4 - Countdown to Terror	40

THE SCENARIO

THE year is 2063. On a remote island in the Pacific Ocean lives retired industrialist Jeff Tracy and his sons. To the outside world they are the 'idle rich'. The reality is something different.

Deep under the island is an underground complex. This is the base of International Rescue, an organisation dedicated to the saving of lives.

Orbiting high above is Thunderbird 5, a space station monitoring all radio signals for a hint of an emergency. Within Tracy Island are Thunderbirds 1,2,3 and 4. All ready at a moments notice to be launched to any point on the earth or in space. The International Rescue organisation is headed by Jeff Tracy and the vehicles piloted by his sons Alan, Gordon, John, Virgil and Scott.

All the Thunderbirds craft were designed and built by a brilliant scientist and engineer Horatio Hackenback the III, known within Thunderbirds as 'Brains'.

International Rescue is a secret organization, and for it to continue to function it must protect the identity of its agents and the location of its base and craft.

To help in this it uses many agents around the world who's job it is to get information about possible threats.

The British agents who are Thunderbirds most able team are Lady Penelope and her butler Parker, for Penelope, being a English aristocrat is often a useful cover. As well as having to contend with natural disasters the Thunderbirds also have an arch-enemy, the Hood, who has sworn to stop at nothing until he has stolen the secret designs of all the Thunderbirds craft.

You have joined International Rescue, it is your task to save lives across the world and stop the evil Hood.

CONTENTS

Jeff Tracy Esq.
Tracy Island,
South Pacific Ocean.

Dear Agent,

I am happy to welcome you to International Rescue. We all feel that you will make an invaluable contribution to our effort here. Your purpose will be to co-ordinate each mission from the Thunderbird craft at the site. It will be your responsibility to guide other members of your team engaged in the Mission. They are counting on your quick thinking and insight to get them through any tough situations. We are confident that you are the right person for the job, good luck and F.A.B.

Jeff Tracy

P.S. Don't forget your Thunderbirds code of honour i.e.

1. You must not use your real name or any name of other Thunderbird agents on unencoded transmissions.
2. You must never reveal the location of International Rescue base or any of its operatives.
3. You must never reveal any of the technology that powers Thunderbirds vehicles.
4. Never allow yourself or any agent, or any craft to be photographed/video recorded while involved in a mission.
5. Never give up however impossible the problem seems that you must overcome.
6. Always remember you are part of a team—"team work saves lives".
7. International Rescue exists to save lives, you must do this above all else.

BASIC PLAY

The Thunderbirds computer game is in 4 parts of increasing difficulty. The objectives of each part is detailed later in this guide. You can control two Thunderbirds characters, one at a time. The character which is under control can be moved around the 'Action area' under your control to perform certain tasks. These must be performed to solve various problems and puzzles which block your progress to the objective of the Mission.

Objects

To help you solve your individual tasks you can take 4 objects from a selection of 6. Each character carries 2. The choice of what to take is yours, experience will help you decide the objects that are best suited for each Mission and who should take it.

Other objects will be discovered in the Mission locations, these can be used individually or together with another object.

A character may drop an object which may then be picked up and used by another.

Control

You may control your Thunderbirds character with either the keyboard or joystick. The following keys are used.

O — climb up or enter lift (joystick up)

K — climb down or drop/pickup object (joystick down)

Z — go left (joystick left)

X — go right (joystick right)

Return — use highlighted object (joystick fire)

Space — swap character

1 — Highlight object 1

2 — Highlight object 2

H Help, which names the objects the character is holding.

If you wish to abort the Mission at any time you may do so by pressing shift and Q at the same time.

Hints

To complete Thunderbirds we recommend that you make maps of each Mission with notes as to the location and use of objects. All Missions are solvable within the time provided.

Screen Layout

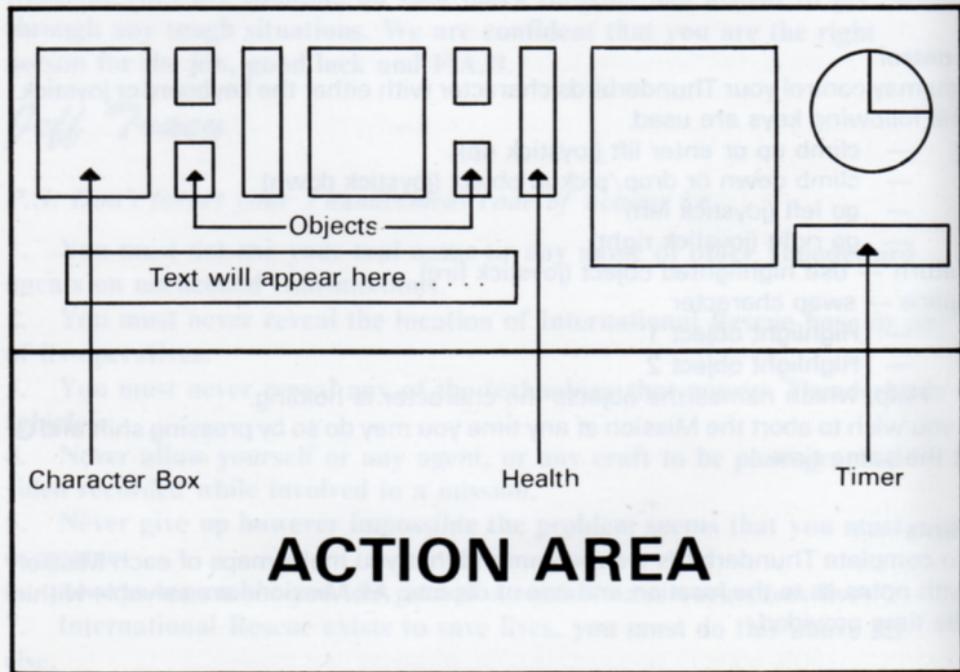
The screen displays all the information you require (see diagram). To the top left are the character displays. These show you the characters you are currently working with, together with a picture of each Thunderbird are the objects they are carrying and a health level. If the health level reaches zero then that character is unconscious and the Mission will be aborted. If one of the objects is highlighted then this indicates that this object is active and may be 'used'.

Text

Below the character display is a text line which shows any words that any of the characters may say. You should read this as sometimes it contains clues as to what you should do.

Time

In the top right of the screen is a timer, all your missions are a race against time. The clock will begin at a maximum of 99 and count down to zero. If it reaches zero and you have not completed your task the Mission is aborted. The later Missions have less time to complete, so planning your moves is vital.



Loading THUNDERBIRDS on your 8 bit Computer.

If you have a Spectrum, Amstrad CPC, MSX or C64 then follow these loading instructions.

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX and C64 CASSETTES

The game has four levels located on 2 tapes, a level on each side. Place the tape containing the level you wish to play in the tape deck and rewind the side that has that level on it.

SPECTRUM: Enter LOAD"" and press RETURN, or if you have a PLUS 2 or 3 use the loader option from the Main Menu.

AMSTRAD :Press CTRL and little ENTER and PLAY on cassette.

MSX : Enter BLOAD "CAS:",R and press return.

C64 : Shift/Run-Stop and press PLAY on tape deck.

SPECTRUM AND AMSTRAD DISKS

The game has four levels located on 1 disk, two levels on eitherb side. Place the disk in the disk drive with the level you want facing upwards.

SPECTRUM: Use the loader option from the Main Menu.

AMSTRAD: Enter | CPM and press Return.

(NB. The | symbol is created by pressing shift and the @ key together.)

C64 DISKS

The game has four levels located on 2 disks, a level on each side. Place a disk into the disk drive with the level you want facing upwards.

Enter LOAD"**,8,1 and press RETURN.

Loading THUNDERBIRDS on your 16 bit Computer.

If you have a Atari ST or Amiga then follow these loading instructions:

Atari ST

If you have one drive.

Place disk 1 in drive A and switch on the computer.

Follow instructions as when to change disks.

Users who own a second drive may place disk two in drive B. No further disk operations will be necessary.

Amiga

If you have one drive.

Place disk 1 in drive 0 and switch on the computer.

Follow instructions as when to change disks.

Users who own a second drive may place disk two in drive 1 or drive 2. No further disk operations will be necessary.

IBM/PC + 100% compatibles see disk for loading instructions.

MISSION 1 - MINE MENACE

An explosion has destroyed the lifting gear in the Santa Peublo Mine leaving 2 Miners trapped in the mine cage deep below the surface.

Conventional rescue services will arrive in a couple of hours - this will be too late - the mine is flooding from a damaged valve on the mine's pumping station. Alan, Virgil and Brains are to attempt a rescue using TB2 to pull the cage up the shaft to safety. To do this both Alan and Brains must reach the stricken men to attach the grab and save the day. Alan starts his journey in the control room near the surface, while Brains is transported in the MOLE underground to start his rescue.

You are presented with 6 items before the mission begins, only two of which can be carried by each character, so two must be left behind.

Your Characters are:

BRAINS

ALAN

The objects are:

Torch

Lamp

Laser cutting tool

Bag of gobstoppers

Klaxon

Grease Can

Hint

You must first use Brains to find a hammer to fix the small winch lift and then a spanner to re-start the pump which will stop the mine flooding. Leave Alan to his own devices till you have done both these things.

MISSION 2 - SUB CRASH

A revolutionary new submarine, the Oceanic Star, is undergoing sea trials when it is struck by a mine. It sinks out of control and comes to rest on the rim of an under sea Volcano. The crew escapes leaving only the Captain to shut down the nuclear reactor which is going critical - he is overcome by the radiation. The Nuclear Reactor will explode and cause a terrible disaster to local marine animals - as well as setting off a chain reaction of volcanic destruction. The reactor must be shut down, but you must work quickly before the Sub slips off the rim into the Volcano and the hull is crushed by the pressure or melted by the heat.

Your Characters are:

GORDON

ALAN

The choice of equipment is as follows:

Two Aqualungs

Radiation Pills

Can of "Shark-away" shark repellent

American Express card

Copy of Kine Magazine

Hint

Beware radiation!

Coloured cards are used to control the reactor, among other things.

MISSION 3 - THE BANK JOB

After the Submarine in mission two surfaces, small fragments of a certain type of limpet mine are found embedded in the hull. The Thunderbirds must find out who planted it. The only problem is that the records of the company which made this mine are in the vault of the Bank of England. Lady Penelope and Parker must get into the Bank of England and retrieve the document from the main vault. They only have a limited amount of time before the Bank opens. They start at the back of the Bank and are immediately confronted by a guard.

You must get the document, but you must not get caught or run out of time. Lady Penelope would not like prison food so be careful.

Your characters are:

LADY PENELOPE

PARKER

The objects you can take are:

Clockwork Mouse

'Snoozy' Sleep spray

Stethoscope

Dynamite

Iron Bar

Mirror

Hint

The lift is a heavy problem.

MISSION 4 - COUNTDOWN TO TERROR

The file obtained by Thunderbirds agents in the vault identifies the source of all the Thunderbirds problems as their arch-enemy the Hood. (Boo Hiss). Worse than that, he is in possession of a film taken at the sub rescue of the Thunderbird craft. If this film is not recovered before it can be computer analysed all Thunderbirds Secrets will be sold to the highest bidder. Information obtained by Lady Penelope through the World Intelligence Network points to a small town called Dry Gulch in Arizona. Thunderbirds 1 and 2 take off immediately. While airborne the HOOD interrupts TV broadcasts worldwide and threatens to launch a Nuclear Missile at London if a ransom of 4 Billion dollars is not paid to him by the World Bank within 3 hours.

The primary objective is to stop the HOOD from launching his missile but you must also find the Film.

Remember - Thunderbirds are the only people who can stop him - his only threat. The missile must be either disarmed or destroyed, and the Hood must be stopped.

Your characters are:

VIRGIL

SCOTT

The objects you can take are:

Two pairs of dark glasses

Tube of super glue

Yoyo

Gun

First aid kit

Hints

You're on your own with this one. F.A.B.

SUB CRASH

A new and new submarine, the Ocean Star, is undergoing trials. It has just left the mine. It sinks out of control and comes to rest on the ocean floor under the Volcano. The crew manage to bring the ship to a standstill which is going to take some time. The nuclear reactor will explode and cause a massive chain reaction in the ocean. You will be flying after Ocean Star. You must get to the ship. The reactor must be shut down, but you must work quickly before the Sub sinks all the crew on board. Ocean Star will self destruct if you do not get to the ship in time. The hull is crushed by the pressure of the water.

THUNDERBIRDS THE COMPUTER GAME

Istruzioni di gioco

Pubblicato da Grandslam Entertainments Limited

La pubblicazione, riproduzione e diffusione senza previa
autorizzazione sono proibite ovunque.

© 1989 ITC

© 1989 ABP

Computer Copyright © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, London EC2A 4JS

THUNDERBIRDS

LO SCENARIO

Siamo nell'anno 2063. Su una lontana isola dell'Oceano Pacifico vivono l'industriale in pensione Jeff Tracy ed i suoi figli. Per il mondo esterno sono dei "ricchi che fanno la bella vita", ma in realtà la situazione è molto diversa. In profondità, nell'isola, si trova un complesso sotterraneo. È la base segreta dell'International Rescue, (Soccorso Internazionale), un'organizzazione il cui scopo è salvare vite umane. Nello spazio soprastante orbita Thunderbird 5, una stazione spaziale che controlla tutti i segnali radio che possono indicare un'emergenza. Sull'isola Tracy si trovano Thunderbird 1, 2, 3, e 4. Sempre pronti ad essere lanciati, in qualsiasi momento, verso un qualunque punto della terra o dello spazio. L'organizzazione International Rescue è capeggiata da Jeff Tracy ed i veicoli sono pilotati dai suoi figli Alan, Gordon, John, Virgil e Scott. Tutti i veicoli Thunderbirds sono stati ideati da uno scienziato ed ingegnere geniale, Horatio Hackenback III, noto, nell'ambiente dei Thunderbirds, come "Brains" (cioè cervello). L'International Rescue è un'organizzazione segreta, e per poter continuare ad operare deve tenere nascosta l'identità dei propri agenti, la posizione della sua base e dei suoi veicoli. Per riuscire, l'organizzazione si serve di molti agenti, sparsi in tutto il mondo, ed il loro compito consiste nel raccogliere informazioni relative ad eventuali minacce. Gli agenti inglesi, che costituiscono il team più esperto dei Thunderbirds, sono Lady Penelope ed il suo maggiordomo Parker, ed il fatto che Penelope sia un'aristocratica, molto spesso rappresenta una copertura utile. Oltre a lottare contro calamità naturali, i Thunderbirds hanno un arci-rivale, Hood, il quale ha giurato che, pur di carpire i progetti segreti di tutti i veicoli dei Thunderbirds, non si sarebbe fermato davanti a niente. Anche voi fate parte dell'International Rescue. Ed è vostro compito salvare vite umane e fermare il malvagio Hood.

LETTERA DI JEFF TRACY

Sig. Jeff Tracy,
Isola Tracy
Oceano Pacifico del Sud

Gent.le Agente,

ho il piacere di darLe il benvenuto nell'International Rescue. Siamo tutti dell'opinione che Lei saprà dare un prezioso contributo ai nostri sforzi. Il Suo compito sarà quello di coordinare ogni missione dal veicolo nella base. Dovrà guidare gli altri membri del suo gruppo, impegnati nella Missione. Essi fanno affidamento sulla sua intuizione e capacità di pensare velocemente per aiutarli a superare qualsiasi situazione difficile. Siamo sicuri che Lei è la persona giusta per questo tipo di lavoro, buona fortuna e F.A.B.

Jeff Tracy

P.S. Non si dimentichi il codice d'onore dei Thunderbirds, e precisamente:

1. Mai fare uso del vostro vero nome o del nome di altri agenti Thunderbirds durante trasmissioni che non sono in codice.
2. Mai rivelare la posizione della base dell'International Rescue o dei suoi agenti segreti.
3. Mai rivelare i dettagli relativi alla tecnologia impiegata per i veicoli Thunderbirds.
4. Fare in modo che non vengano mai scattate fotografie o fatte videoregistrazioni di voi stesso, di qualsiasi altro agente, o dei veicoli mentre siete impegnati in una missione.
5. Mai abbandonare la missione per quanto impossibile essa sembri.
6. Ricordate sempre che fate parte di un gruppo e "il lavoro di gruppo salva vite umane."
7. La ragione d'essere dell'International Rescue è salvare vite umane, e voi dovete perseguire tale scopo al di sopra di qualsiasi altra cosa.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Il gioco per computer Thunderbirds è suddiviso in 4 parti, di difficoltà sempre maggiore. Gli obiettivi di ogni parte sono illustrati in dettaglio di seguito in questo manuale. Potete controllare due personaggi Thunderbirds, uno alla volta. Il personaggio da voi comandato può essere spostato nella "Zona d'Azione" ("Action Area"), sotto il vostro controllo, affinché esegua determinate azioni. Tali azioni devono essere effettuate per risolvere i vari problemi e misteri che impediscono il raggiungimento dell'obiettivo della Missione.

Oggetti: Per aiutarvi a risolvere i singoli compiti, potete prendere 4 oggetti da un gruppo di 6. Ogni personaggio ne può portare 2. La scelta di cosa prendere è lasciata a voi, l'esperienza vi aiuterà a decidere quali sono gli oggetti più adatti per ogni missione, e chi li deve prendere. Altri oggetti verranno scoperti nei luoghi della Missione, ed essi potranno essere utilizzati da soli oppure insieme ad un altro oggetto. Ogni personaggio può lasciar cadere un oggetto, che in seguito può essere raccolto ed usato da un altro personaggio.

Comandi: Potete controllare il vostro personaggio Thunderbirds sia per mezzo della tastiera che del joystick. Usare i seguenti tasti

- O - per salire o entrare nell'ascensore (joystick in su)
- K - per scendere o lasciar cadere/raccogliere un oggetto
(joystick in giù)
- Z - per andare a sinistra (joystick a sinistra)
- X - per andare a destra (joystick a destra)

Return - per usare un oggetto messo in evidenza (pulsante del joystick)

Barra spaziatrice - per scambiare oggetto

- 1 - per mettere in evidenza l'oggetto 1
- 2 - per mettere in evidenza l'oggetto 2
- H - Help, cioè aiuto, individua gli oggetti che il personaggio sta tenendo in quel momento.

Se desiderate abbandonare la Missione in qualsiasi momento, premere contemporaneamente i tasti SHIFT e Q.

SUGGERIMENTI: Per portare a termine Thunderbirds, vi raccomandiamo di fare delle mappe di ogni Missione con degli appunti relativi alla posizione ed uso degli oggetti. Tutte le Missioni possono essere concluse entro il tempo a vostra disposizione.

Layout dello schermo

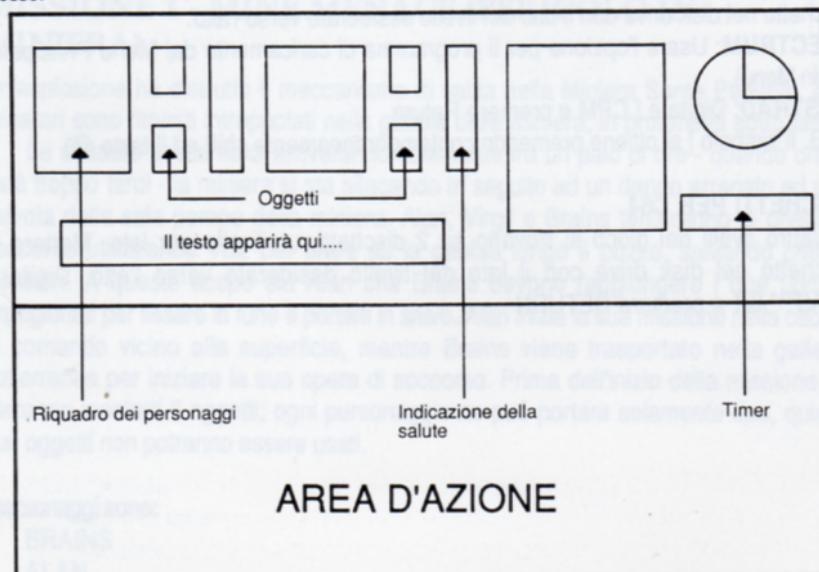
Sullo schermo appariranno tutte le informazioni a voi necessarie (vedere schema). In alto a sinistra sono visualizzati i personaggi. In questo modo potete vedere quali sono i personaggi con i quali state lavorando in quel momento; insieme alla fotografia di ogni Thunderbird sono riportati gli oggetti che essi stanno portando ed il loro stato di salute. Se il livello di salute raggiunge lo zero, ciò significa che quel personaggio è privo di sensi, e la Missione deve essere abbandonata. Se uno degli oggetti è messo in evidenza, significa che tale oggetto è attivo e può essere "usato".

Testo

Sotto il riquadro dei personaggi c'è una riga di testo che riporta le parole che i personaggi potranno pronunciare. Dovreste leggere sempre questo testo, poiché talvolta contiene degli indizi su ciò che dovete fare.

Tempo

Sullo schermo in alto a destra, c'è un timer: tutte le vostre missioni sono una lotta contro il tempo. L'orologio inizierà ad un massimo di 99 ed eseguirà un conto alla rovescia fino a zero. Se lo zero viene raggiunto prima che voi abbiate completato il vostro compito, la Missione verrà abbandonata. Per le Missioni successive avrete meno tempo a disposizione, ed è quindi vitale che programmate attentamente le vostre mosse.



COME CARICARE THUNDERBIRDS SUL VOSTRO COMPUTER A 8 BIT

Se avete uno Spectrum, Amstrad CPC, MSX o C64 seguire le seguenti istruzioni di caricamento.

CASSETTE PER SPECTRUM, AMSTRAD, MSX E C64

Il gioco è suddiviso in quattro livelli su 2 cassette, un livello per ogni lato delle cassette. Mettere la cassetta contenente il livello col quale desiderate giocare nel registratore e riavvolgere il lato che contiene quel livello.

SPECTRUM: Digitare LOAD"" e premere RETURN, oppure se avete un PLUS 2 o 3, usare l'opzione per il programma di caricamento dal Menu Principale (Main Menu).

AMSTRAD: Premere CTRL ed il tasto ENTER piccolo e PLAY sul registratore.

MSX : Digitare BLOAD "CAS:",R e premere Return

C64 : Shift/Run-Stop e premere PLAY sul registratore

DISCHETTI PER SPECTRUM E AMSTRAD

I quattro livelli del gioco si trovano su 1 dischetto, due livelli per lato. Mettere il dischetto nel disk drive con il lato del livello desiderato verso l'alto.

SPECTRUM: Usare l'opzione per il programma di caricamento dal Menu Principale (Main Menu).

AMSTRAD: Digitare | CPM e premere Return

(N.B. Il simbolo | si ottiene premendo contemporaneamente shift ed il tasto @)

DISCHETTI PER C64

I quattro livelli del gioco si trovano su 2 dischetti, un livello per lato. Mettere il dischetto nel disk drive con il lato del livello desiderato verso l'alto. Digitare LOAD"*,8,1 e premere RETURN

COME CARICARE THUNDERBIRDS SUL VOSTRO COMPUTER A 16 BIT

Se avete un Atari ST o un'Amiga, seguire le seguenti istruzioni.

Atari ST Se avete un drive. Mettere il disk 1 nel drive A ed accendere il computer. Seguire le istruzioni relative a quando cambiare dischetti. Gli utenti che hanno due disk drives possono mettere il dischetto nel drive B. Non saranno necessarie altre operazioni con i dischetti.

Amiga Se avete un drive. Mettere disk 1 nel drive 0 ed accendere il computer. Seguire le istruzioni relative a quando cambiare dischetti. Gli utenti che hanno due disk drives possono mettere il dischetto nel drive 1 o 2. Non saranno necessarie altre operazioni con i dischetti.

PC IBM e compatibili al 100%: per le istruzioni di caricamento, vedere il dischetto.

MISSIONE 1 - MINE MENACE (PERICOLO IN MINIERA)

Un'esplosione ha distrutto il meccanismo di salita nella Miniera Santa Peuabio, e 2 minatori sono rimasti intrappolati nella gabbia della miniera, in profondità sotto terra.

Le squadre soccorritrici arriveranno solamente fra un paio di ore - quando ormai sarà troppo tardi - la miniera si sta allagando in seguito ad un danno arrecato ad una valvola della sala pompe della miniera. Alan, Virgil e Brains tenteranno di prestare soccorso utilizzando TB2 per tirare su la gabbia lungo il pozzo, salvando così i minatori. A questo scopo sia Alan che Brains devono raggiungere i due uomini imprigionati per fissare la fune e portarli in salvo. Alan inizia la sua missione nella cabina di comando vicino alla superficie, mentre Brains viene trasportato nella galleria sotterranea per iniziare la sua opera di soccorso. Prima dell'inizio della missione, vi verranno mostrati 6 oggetti; ogni personaggio ne può portare solamente due, quindi due oggetti non potranno essere usati.

I personaggi sono:

BRAINS

ALAN

Gli oggetti sono:

- Una torcia
- Una lampada
- Uno strumento da taglio a raggi laser
- Una borsa di caramelle
- Un claxon
- Un barattolo di grasso

Suggerimento

Dovete dapprima fare in modo che Brains trovi un martello per aggiustare il meccanismo di salita e quindi una chiave per riavviare la pompa che fermerà l'inondazione della miniera. Non occupatevi di Alan finché non avete compiuto entrambe queste operazioni.

MISSIONE 2 - SUB CRASH (INCIDENTE AL SOTTOMARINO)

Un nuovo sottomarino rivoluzionario, l'Oceanic Star (la Stella dell'Oceano), viene sottoposto a dei collaudi in mare, quando viene colpito da una mina. Perde il controllo ed affonda, andando ad appoggiarsi sul ciglio di un vulcano sottomarino. L'equipaggio riesce a scappare, solamente il Capitano rimane a bordo per arrestare il reattore nucleare che sta per esplodere - ma viene sopraffatto dalle radiazioni. Se il reattore nucleare esplode causerà un enorme disastro per gli animali marini del luogo - ed inoltre scatenerà una reazione a catena di distruzioni a carattere vulcanico. è necessario arrestare il reattore, ma dovete farlo in fretta, prima che il sottomarino scivoli dal ciglio e cada nel vulcano e prima che lo scafo sia frantumato dalla pressione oppure sia fuso dal calore.

I personaggi sono:

- GORDON
- ALAN

La scelta delle attrezature è la seguente:

- Due autorespiratori Pillole per le radiazioni
- Un barattolo di soluzione anti-squalo "Shark-away"
- Una carta di credito American Express
- Una copia della rivista Kine

Suggerimento

Attenzione alle radiazioni! Tra le altre cose, per controllare il reattore, vengono usate delle schede colorate.

MISSIONE 3 - THE BANK JOB (LA MISSIONE ALLA BANCA)

Dopo che il sottomarino della missione 2 è riaffiorato in superficie, dei piccoli frammenti di un certo tipo di mina vengono ritrovati incastrati nello scafo. I Thunderbirds devono scoprire chi li ha conficcato nello scafo. C'è però un problema: i registri della ditta che ha fabbricato questa mina si trovano nella cassaforte della Banca d'Inghilterra. Sarà compito di Lady Penelope e Parker penetrare nella Banca d'Inghilterra e prendere i documenti dalla cassaforte principale. Hanno poco tempo a disposizione, prima che la banca apra. Partono dal retro della Banca ed incontrano subito una guardia. Dovete prendere i documenti, ma non dovete farvi catturare oppure esaurire il tempo a disposizione. Lady Penelope non sarebbe entusiasta del vitto della prigione, quindi fate attenzione.

I personaggi sono:

- LADY PENELOPE
- PARKER

Gli oggetti che potete prendere:

- Un topolino a molla
- Lo spray "Snoozy", per far addormentare
- Uno stetoscopio
- Della dinamite
- Una barra di ferro
- Uno specchio

Suggerimento

L'ascensore costituisce un serio ostacolo

MISSIONE 4 - COUNTDOWN TO TERRROR (CONTO ALLA ROVESCIA)

I documenti trovati nella cassaforte dagli agenti Thunderbirds permettono di identificare la fonte di tutti i guai dei Thunderbirds: il loro arci-nemico Hood. E, peggio ancora, egli è in possesso di un rullino di foto scattate durante il salvataggio da parte dell'equipaggio Thunderbirds. Se questo rullino non viene recuperato prima di essere analizzato dal computer, tutti i segreti dei Thunderbirds verranno venduti al miglior offerente. Le informazioni ottenute da Lady Penelope attraverso i canali dei Servizi Segreti Internazionali, conducono ad una cittadina chiamata Dry Gulch in Arizona. I Thunderbirds 1 e 2 decollano immediatamente. Mentre sono in volo, Hood interrompe le trasmissioni televisive e minaccia di lanciare un missile nucleare su Londra se, entro 3 ore, la Banca Mondiale non gli versa un riscatto di 4 miliardi di dollari. L'obiettivo principale è quello di impedire che Hood lancia il missile ma dovete anche scoprire dove si trova il rullino. Ricordate - i Thunderbirds sono gli unici in grado di fermare Hood - sono la sua unica minaccia. Il missile deve essere disattivato o distrutto e Hood deve essere fermato.

I personaggi sono:

VIRGIL
SCOTT

Gli oggetti che potete prendere sono:

Due paia di occhiali scuri
Un tubetto di colla super-attaccante
Uno yoyo
Una pistola
Una cassetta di pronto soccorso

Suggerimenti

Questa volta siete proprio da soli. F.A.B.

LETTER DE JEFF TRACY

THUNDERBIRDS

SCENARIO

THUNDERBIRDS THE COMPUTER GAME

Manuel

Publié par Grandslam Entertainments Limited

Tous droits réservés

© 1989 ITC

© 1989 ABP

Computer Copyright © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.

12-18 Paul Street, London EC2A 4JS

THUNDERBIRDS

SCENARIO

En l'an 2063, sur une île perdue dans l'Océan Pacifique vivent un industriel retraité Jeff Tracy et ses fils. Aux yeux du monde extérieur, ce sont des "riches désoeuvrés". Mais la réalité est quelque peu différente.

Enfoui profondément sous l'île se trouve un complexe souterrain : la base d'International Rescue, une organisation dont la tâche est de sauver des vies.

En orbite au-dessus, la station spatiale Thunderbird S contrôle tous les signaux radio laissant transparaître une urgence. Sur Tracy Island se trouvent Thunderbirds 1,2,3 et 4, prêts au départ à n'importe quel moment vers n'importe quelle destination sur Terre ou dans l'Espace.

L'organisation International Rescue est dirigée par Jeff Tracy et les véhicules sont pilotés par ses fils Alan, Gordon, John, Virgil et Scott.

Tous les appareils Thunderbird ont été conçus et fabriqués par un scientifique d'intelligence supérieure, l'ingénieur Horatio Hackenback III, connu sous le nom de "Brains" (cerveau) parmi les Thunderbirds.

International Rescue est une organisation secrète et pour pouvoir continuer à fonctionner, l'identité de ses agents et l'emplacement de sa base et de ses appareils doit être protégée. Pour cela, elle utilise des agents internationaux dont le but est d'obtenir des informations sur les menaces possibles.

L'équipe d'agents britanniques la plus compétente des Thunderbirds est constituée de Lady Penelope et de son majordome Parker. Pour Penelope, faire partie de l'aristocratie anglaise se révèle souvent une couverture utile.

En dehors du fait qu'ils doivent faire face aux désastres naturels, les Thunderbirds ont aussi un ennemi par excellence, le Hood, qui a promis de ne pas lâcher prise jusqu'à ce qu'il ait volé les maquettes secrètes de tous les appareils Thunderbird.

Vous venez de rejoindre International Rescue et il est de votre devoir de sauver des vies dans le monde entier et d'arrêter le diabolique Hood.

LETTER DE JEFF TRACY

*Jeff Tracy
Tracy Island
Ocean du Pacifique Sud*

Cher Agent,

Je suis heureux de vous accueillir au sein d'International Rescue. Nous sommes tous certains que votre contribution à nos efforts sera une aide inestimable. Votre but sera de coordonner chaque mission à partir de la base du Thunderbird. Ce sera à vous de guider les autres membres de votre équipe engagés dans la Mission. Ils comptent sur votre esprit vif et sur votre clairvoyance pour les guider au travers de toute situation délicate. Nous sommes tout à fait sûrs que vous êtes la personne qu'il nous faut pour ce job et nous vous souhaitons Bonne Chance et F.A.B.

Jeff Tracy

P.S. N'oubliez pas le Code d'Honneur des Thunderbirds:

1. N'utilisez pas votre vrai nom ou le nom d'un des agents Thunderbird en mission non-codée.
2. Ne révélez jamais l'emplacement de la base d'International Rescue ou de ses agents secrets.
3. Ne donnez jamais de renseignements sur la technologie des véhicules Thunderbird.
4. Ne vous laissez jamais photographier ou n'autorisez aucun agent ou appareil à être photographié ou filmé en cours d'une mission.
5. N'abandonnez jamais quel que soit la difficulté du problème auquel vous devez faire face.
6. N'oubliez jamais que vous êtes membre d'une équipe - équipe dont la tâche est de sauver des vies.
7. International Rescue existe pour sauver des vies et vous devez vous y dédier par-dessus tout.

LE JEU

Thunderbirds sur ordinateur consiste en 4 parties de difficulté croissante. Les objectifs de chaque mission sont expliqués en détails plus loin dans ce guide. Vous pouvez contrôler deux personnages Thunderbirds un par un. Vous pouvez déplacer le personnage sous contrôle dans la "zone d'action" (Action area) pour effectuer certaines tâches permettant de résoudre divers problèmes et énigmes qui empêchent votre progression vers l'objectif de la Mission.

Objets

Pour vous aider à résoudre vos tâches, vous pouvez utiliser 4 objets parmi 6. Chaque personnage en a 2. C'est à vous de choisir ce que vous voulez. L'expérience vous dira quels objets sont les plus appropriés à chaque Mission et qui doit les avoir.

D'autres objets seront découverts sur les emplacements de la Mission et ils peuvent être utilisés individuellement ou en même temps qu'un autre objet.

Un personnage peut abandonner un objet qui peut à son tour être repris et utilisé par un autre personnage.

Commandes

Vous pouvez contrôler votre personnage Thunderbird à l'aide du clavier ou du joystick.

Les touches suivantes sont utilisées.

O - Grimper ou entrer dans l'ascenseur (joystick vers le haut)

K - Descendre ou abandonner/ramasser un objet (joystick vers le bas)

Z - Aller vers la gauche (joystick vers la gauche)

X - Aller vers la droite (joystick vers la droite)

Return - Utiliser l'objet sélectionné (bouton du joystick)

Espace - Changer de personnage

1 - Eclairer Objet 1

2 - Eclairer Objet 2

H - Aide: Indique les objets que le personnage détient.

Si vous désirez interrompre la Mission à n'importe quel moment, appuyez sur Shift et Q en même temps.

Astuces

Pour terminer Thunderbird, nous vous recommandons de dessiner des plans de chaque Mission et de prendre des notes au sujet de l'emplacement et de l'utilisation des objets. Toutes les Missions peuvent être résolues dans le temps indiqué.

Affichages

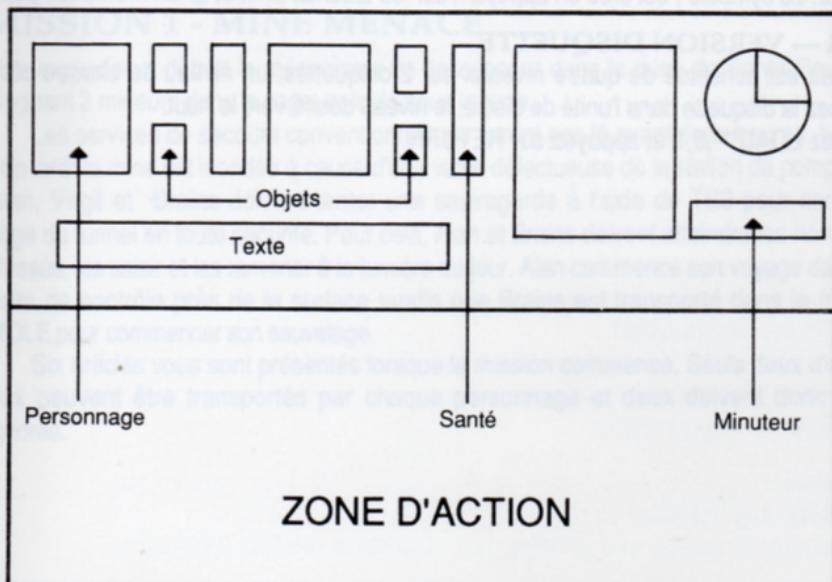
Toutes les informations dont vous avez besoin sont affichées sur l'écran (voir diagramme). L'affichage du personnage se trouve en haut sur la gauche, vous indiquant les personnages avec lesquels vous travaillez. Les objets que vous transportez et le niveau de santé s'affichent en même temps qu'une image de chaque Thunderbird. Si le niveau de santé atteint zéro, cela signifie que le personnage est inconscient et la Mission est abandonnée. Si l'un des objets est sélectionné, cela veut dire qu'il est actif et peut donc être utilisé.

Texte

Au-dessous de l'affichage du personnage se trouve une ligne de texte indiquant les mots prononcés par les personnages. Il est important que vous lisiez ces mots car ils contiennent parfois certaines directives sur ce que vous devriez faire.

Temps

En haut sur la droite de l'écran se trouve un minuteur. Toutes vos missions sont une course contre la montre. L'horloge commence à un maximum de 99 et compte à rebours jusqu'à zéro. Si elle atteint zéro sans que vous ayiez terminé, la Mission a échoué. Les Missions qui suivent auront un temps plus court et il est donc vital d'organiser votre temps.



CHARGEMENT DE THUNDERBIRD SUR VOTRE ORDINATEUR A 8 BITS

Propriétaires de Spectrum, Amstrad CPC, MSX ou C64, suivez les instructions de chargement suivantes:

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX et C64 — VERSION CASSETTE

Le jeu est constitué de quatre niveaux sur 2 cassettes, un niveau de chaque côté. Placez la cassette contenant le niveau que vous voulez jouer dans le lecteur et réembobinez.

SPECTRUM: Tapez LOAD"" et appuyez sur RETURN, ou si vous avez un PLUS 2 ou 3, utilisez l'option Loader du menu principal.

AMSTRAD: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER puis sur PLAY.

MSX: Tapez BLOAD "CAS:",R et appuyez sur RETURN.

C64: Tapez SHIFT & RUN/STOP et appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes.

SPECTRUM et AMSTRAD — VERSION DISQUETTE

Le jeu est constitué de quatre niveaux sur 1 disquette, deux niveaux de chaque côté. Placez la disquette dans l'unité, le niveau désiré vers le haut.

SPECTRUM: Utilisez l'option loader du menu principal.

AMSTRAD: Entrez |CPM et appuyez sur RETURN.

(Note: Le symbole | est créé en appuyant sur les touches Shift et @ en même temps).

C64 — VERSION DISQUETTE

Le jeu est constitué de quatre niveaux sur 2 disquettes, un niveau de chaque côté.

Placez la disquette dans l'unité de disque, le niveau désiré vers le haut.

Tapez LOAD"*,8,1 et appuyez sur RETURN.

CHARGEMENT DE THUNDERBIRDS SUR VOTRE ORDINATEUR A 16 BITS

Utilisateurs d'Atari ST ou d'Amiga, suivez les instructions suivantes:

ATARI ST

A une unité.

Placez la disquette 1 dans l'unité A et allumez l'ordinateur.

Suivez les instructions pour le changement de disquette.

A deux unités:

Placez la disquette 2 dans l'unité B.
Aucune opération supplémentaire n'est nécessaire.

AMIGA

A une unité:

Placez la disquette 1 dans l'unité 0 et allumez votre ordinateur.

Suivez les instructions pour le changement de disquette.

A deux unités:

Placez la disquette 2 dans l'unité 1 ou 2.
Aucune opération supplémentaire n'est nécessaire.

IBM/PC ET COMPATIBLES A 100%: Voir disquette pour les instructions de chargement.

MISSION 1 - MINE MENACE

Une explosion a détruit le mécanisme de l'ascenseur dans la mine de Santa Peublo piégeant 2 mineurs dans la cage, enfouie sous la terre.

Les services de secours conventionnels ne seront pas là avant deux heures. Il sera trop tard: la mine est inondée à cause d'une valve défectueuse de la station de pompage. Alan, Virgil et Brains doivent tenter une sauvegarde à l'aide de TB2 pour sortir la cage du tunnel en toute sécurité. Pour cela, Alan et Brains doivent atteindre les hommes blessés, les saisir et les ramener à la lumière du jour. Alan commence son voyage dans la salle de contrôle près de la surface tandis que Brains est transporté dans le métro MOLE pour commencer son sauvetage.

Six articles vous sont présentés lorsque la mission commence. Seuls deux d'entre eux peuvent être transportés par chaque personnage et deux doivent donc être ignorés.

Vos personnages:

BRAINS

ALAN

Les objets sont:

Torche

Lampe

Outil de découpage à laser

Sachet de bonbons

Klaxon

Boîte de graisse

Astuces

Utilisez tout d'abord Brains pour trouver un marteau permettant de fixer un petit treuil et une clé anglaise pour redémarrer la pompe qui stoppera l'inondation de la mine. Laissez Alan se débrouiller jusqu'à ce que vous ayiez effectué ceci.

MISSION 2 — SUB CRASH

Un sous-marin révolutionnaire, l'Oceanic Star, effectue des recherches maritimes lorsqu'il est heurté par une mine. Coulant et hors de contrôle, le voilà aux bords d'un volcan sous-marin. L'équipage s'échappe laissant le Capitaine seul pour fermer le réacteur nucléaire qui en est à un point critique, submergé par la radiation et risquant d'exploser ce qui causerait des dommages considérables aux animaux marins des environs et ce qui déclencherait une réaction en chaîne de destruction volcanique. Le réacteur doit à tout prix être fermé mais vous devez vous activer avant que le sous-marin ne glisse dans le volcan et que la coque n'éclate sous la pression ou ne fonde à cause de la chaleur.

Vos personnages:

GORDON

ALAN

L'équipement possible est:

Deux poumons aquatiques

Pilules anti-radiation

Boîte de "Shark-Away", pour repousser les requins

Carte American Express

Copy du magazine Kine

Astuces

Attention à la radiation!

Les cartes de couleur sont utilisées pour contrôler le réacteur entre autre.

MISSION 3 — THE BANK JOB

Après que le Sous-marin de la Mission 2 ait fait surface, de petits fragments d'un certain type de mine-ventouse sont trouvés dans le ventre de la coque. Les Thunderbirds doivent trouver qui l'a installée. Le seul problème est que les rapports de la compagnie ayant fabriqué la mine en question se trouvent dans les coffres-fort de la Bank of England. Lady Penelope et Parker doivent tenter de s'introduire dans la Banque et de récupérer le document du coffre principal. Leur temps est limité avant que la Banque n'ouvre. Ils commencent par l'arrière de la Banque et se retrouvent face à face avec un gardien.

Il est important que vous obteniez le document mais vous ne devez pas vous faire attraper ou être à court de temps. Penelope n'aimerait sûrement pas la nourriture de prison – aussi faites attention.

Vos personnages:

LADY PENELOPE
PARKER

Les objets:

Souris-horloge
Spray Paralysant-endormant
Stéthoscope
Dynamite
Barre de fer
Miroir

Astuces

L'ascenseur est un lourd problème.

MISSION 4 - COUNTDOWN TO TERROR

Le document obtenu par les Agents Thunderbird dans le coffre-fort identifie l'origine de tous les problèmes: leur ennemi, le Hood. Le pire est qu'il est en possession d'un film pris au moment de la sauvegarde du sous-marin par l'appareil Thunderbird. Si ce film n'est pas retrouvé avant d'être analysé par ordinateur, tous les secrets des Thunderbirds seront vendus au meilleur acheteur. Les informations obtenues par Lady Penelope auprès du World Intelligence Network les dirigent vers une petite ville appelée Dry Gulch en Arizona. Les Thunderbirds 1 et 2 décollent immédiatement. En cours de décollage, Hood interrompt les émissions télévisées dans le monde entier et menace de lancer un missile nucléaire sur Londres si une rançon de 4 milliards de dollars ne lui est pas remise par la Banque Mondiale dans les 3 heures.

L'objectif majeur est d'empêcher le Hood de lancer son missile mais vous devez aussi retrouver le film.

Souvenez-vous: les Thunderbirds sont les seuls qui peuvent l'en empêcher car ils sont sa seule menace.

Le missile doit être soit désarmé ou détruit et le Hood doit être arrêté.

Les personnages:

VIRGIL

SCOTT

Les objets:

Deux paires de lunettes noires

Tube de super-colle

Yoyo

Fusil

Trousse de premier secours

Astuces

Vous êtes livré à vous-même dans cette Mission. F.A.B.

Code de l'agent Agent pour renseigner les questions : ~

Code American Express

Copy du Magazine Kira

Astuce

Attention à la radiation

Les couleurs de couleur sont utilisées pour contrôler le niveau entre autres.

THUNDERBIRDS THE COMPUTER GAME

SCENARIO

THUNDERBIRDS THE COMPUTER GAME

Spielanleitung

Herausgegeben von Grandslam Entertainments Limited

Jegliche Art des Kopierens, der Verbreitung und des Verleihs sind streng untersagt

© 1989 ITC

© 1989 ABP

Computer Copyright © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, London EC2A 4JS

THUNDERBIRDS

SZENARIO

Man schreibt das Jahr 2063. Auf einer einsamen Insel im Pazifik lebt der pensionierte Industrielle Jeff Tracy mit seinen Söhnen. Nichteingeweihte mögen sie als "reiche Nichtstuer" einstufen — die Wirklichkeit sieht jedoch anders aus.

In den Tiefen unter der Insel gibt es eine unterirdische Anlage, die den Stützpunkt von International Rescue bildet, einer Organisation, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Leben zu retten.

Hoch oben kreist auf einer Umlaufbahn Thunderbird 5, eine Raumstation, die sämtliche Radiosignale auf etwaige Hilferufe abhorcht. Thunderbird 1, 2, 3 und 4 sind ständig in der Umgebung von Tracy Island stationiert, jederzeit startbereit, für den Fall, daß irgendwo auf der Erde oder im All eine Krise droht.

An der Spitze der Rettungsorganisation steht Jeff Tracy, die Piloten der Thunderbirds sind seine Söhne Alan, Gordon, John, Virgil und Scott. Der Erfinder und Erbauer der Vehikel ist der geniale Wissenschaftler und Ingenieur Horatio Hackenback III, den man in der Organisation nur "Brains" (etwa: "Köpfchen") nennt. International Rescue ist eine geheime Organisation, deren Erfolg von der Geheimhaltung seiner Agenten und der Standorte des Stützpunktes und der Vehikel abhängt.

In diesem Sinne beschäftigt die Organisation eine Menge von Agenten in der ganzen Welt, deren Aufgabe es ist, Details über potentielle Bedrohungen einzuholen.

Die britischen Agenten — zweifellos das beste Team der Thunderbirds — besteht aus Lady Penelope und ihrem Butler Parker. Als Vertreterin des englischen Adels ist Penelope über jeden Verdacht erhaben und folglich eine hervorragende Agentin.

Abgesehen von den Naturkatastrophen, gegen die die Thunderbirds anzukämpfen haben, sehen sie sich auch ständig von ihrem Erzfeind bedroht, Hood, der sich geschworen hat, vor nichts zurückzuschrecken, um in den Besitz der geheimen Konstruktionsentwürfe zu den Vehikeln der Thunderbirds zu gelangen.

Du bist seit kurzem Mitglied bei International Rescue. Als solches ist es Deine Pflicht, in der ganzen Welt Leben zu retten und die Pläne des bösen Hood zu vereiteln.

BRIEF VON JEFF TRACY

*Jeff Tracy
Tracy Island
Südpazifik*

Lieber Agent, liebe Agentin,

Ich darf Sie herzlich bei International Rescue willkommen heißen. Wir alle sind überzeugt, daß Sie einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung unserer gemeinsamen Ziele erbringen werden. Ihre Aufgabe wird darin bestehen, die verschiedenen Missionen an Ort und Stelle zu koordinieren. Sie werden die Verantwortung über die anderen am Einsatz beteiligten Mannschaftsmitglieder übernehmen. Diese werden sich auf Ihre Reaktionsfähigkeit und Entschlußkraft verlassen, um aus riskanten Situationen zu entkommen. Im Vertrauen darauf, daß Sie der/die Richtige für diesen Job sind – viel Glück und F.A.B.

Jeff Tracy

P.S. Zur Erinnerung hier nochmal der Ehrenkodex der Thunderbirds:

1. Verwenden Sie in nicht verschlüsselten Mitteilungen niemals den eigenen richtigen Namen oder den eines anderen Thunderbird-Agenten.
2. Verraten Sie niemals den Standard des Hauptquartiers von International Rescue oder anderer Stützpunkte.
3. Offenbaren Sie niemals irgendwelche technischen Daten über den Antrieb der Thunderbirds.
4. Verhindern Sie jegliche photographische oder Video-Aufzeichnung Ihrer eigenen Person oder anderer Agenten im Einsatz.
5. Werfen Sie niemals die Flinte ins Korn, selbst wenn die zu gestellte Aufgabe unlösbar erscheint.
6. Denken Sie immer daran, daß Sie Teil eines Teams sind – Teamwork rettet Leben".
7. Sinn und Zweck von International Rescue ist es, Leben zu retten. Dies ist oberste Priorität.

SPIELBESCHREIBUNG

Das Thunderbirds Computerspiel setzt sich aus vier Teilen zusammen, von denen jeder schwieriger als der vorangehende ist. Die Ziele der vier Teile ("Missionen") werden etwas weiter hinten beschrieben. Der Spieler steuert jeweils zwei Thunderbird-Figuren abwechselnd. Die "aktive" Spielfigur wird im "Aktionsbereich" umhermanövriert, in dem Versuch, Probleme und Rätsel zu lösen, die den Fortgang der Mission behindern.

Gegenstände

Als Hilfe zur Lösung der verschiedenen Aufgaben kann man 4 Objekte aus 6 verfügbaren auswählen. Jede Spielfigur bekommt 2 davon. Die Wahl bleibt Ihnen überlassen; die Erfahrung wird Sie lehren, welche Objekte für die einzelnen Missionen am besten geeignet sind, und wer sie mitführen soll.

Unterwegs werden Sie auf weitere Gegenstände stoßen, welche allein oder zusammen mit einem anderen Objekt verwendet werden können.

Objekte können auch abgelegt und von jemand anderem wieder aufgenommen werden.

Steuerung

Die Thunderbird-Spielfigur kann über Tasten oder Joystick gesteuert werden.

- O - Hochklettern oder Aufzug betreten (Joystick hoch)
- K - Runterklettern oder Ablegen/Aufnehmen eines Objekts (Joystick runter)
- Z - Nach links gehen (Joystick nach links)
- X - Nach rechts gehen (Joystick nach rechts)

Return - Markiertes Objekt verwenden (Joystick-Feuerknopf)

Leertaste - Person wechseln

- 1 - Objekt 1 markieren
- 2 - Objekt 2 markieren

H - Hilfe: Anzeige der Objekte im Besitz der Figur

Falls die Mission abgebrochen werden soll, kann dies jederzeit durch Festhalten von SHIFT und Q geschehen.

Tips und Tricks

Um die Thunderbirds-Missionen erfolgreich abzuschließen, tut man gut daran, Karten anzufertigen und sich Notizen über die Standorte und die Verwendung der Objekte zu machen. Es ist durchaus möglich, die Missionen in der vorgegebenen Zeit zu lösen.

Bildschirmanzeigen

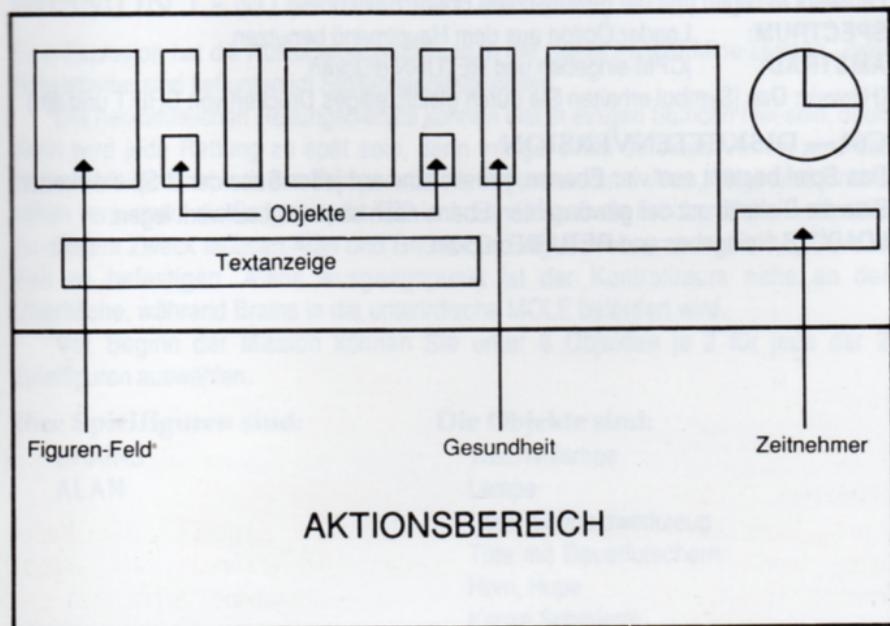
Alle Informationen, die Sie brauchen, können Sie den Bildschirmanzeigen entnehmen (siehe Diagramm). Links oben sind die Spielfiguren-Anzeigen. Hier sehen Sie, welche Figuren im Einsatz sind. Neben den Abbildungen der Thunderbirds sind die mitgetragenen Objekte zu sehen und der Gesundheitszustand. Wenn dieser auf Null abfällt, wird der Betreffende ohnmächtig und der Einsatz muß abgebrochen werden. Ein markiertes Objekt ist aktiv, d.h. es kann verwendet werden.

Text

Darunter befindet sich ein Textfeld zur Anzeige von Äußerungen der Spielfiguren. Es lohnt sich, diese zu lesen, da sie oftmals Hinweise und Anregungen enthalten.

Zeit

Rechts oben befindet sich ein Zeitnehmer. Alle Missionen sind Rennen gegen die Uhr. Der Zeitnehmer beginnt maximal bei 99 und zählt gegen Null. Wenn er bei Null anlangt, ehe Sie die Mission beendet haben, wird sie abgebrochen. Bei späteren Missionen ist die Zeit knapper — sorgfältige Planung ist daher ein absolutes Muß.



LADEN VON THUNDERBIRDS AUF 8-BITTERN

Für Besitzer eines Spectrum, Amstrad CPC, MSX oder C64 gelten die folgenden Ladeanleitungen:

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX und C64 — KASSETTENVERSION

Das Spiel besteht aus vier Ebenen, die auf 2 Kassetten aufgezeichnet sind, jeweils eine Ebene auf einer Seite. Legen Sie die Kassette mit der gewünschten Ebene in den Rekorder und spulen Sie das Band an den Anfang zurück.

SPECTRUM: LOAD*** eingeben und RETURN drücken, bzw. auf dem PLUS 2 oder 3 die Loader Option aus dem Hauptmenü verwenden.

AMSTRAD: Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.

MSX: BLOAD "CAS:",R eingeben und RETURN drücken.

C64: SHIFT & RUN/STOP drücken, dann PLAY auf dem Rekorder.

SPECTRUM und AMSTRAD — DISKETTENVERSION

Das Spiel besteht aus vier Ebenen: jede Diskettenseite beinhaltet 2. Diskette in das Laufwerk einlegen (mit der gewünschten Ebene nach oben).

SPECTRUM: Loader Option aus dem Hauptmenü benutzen.

AMSTRAD: |CPM eingeben und RETURN drücken.

(Hinweis: Das |Symbol erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken von SHIFT und @.)

C64 — DISKETTENVERSION

Das Spiel besteht aus vier Ebenen, jeweils eine auf jeder Seite der 2 Spieldisketten. Bitte die Diskette mit der gewünschten Ebene nach oben ins Laufwerk legen.

LOAD***,8,1 eingeben und RETURN drücken.

LADEN VON THUNDERBIRDS AUF 16-BITTERN

Für Besitzer eines Atari ST oder AMIGA Computers gelten diese Ladeanweisungen:

ATARI ST

Mit einem Laufwerk:

Disk 1 einlegen und Computer einschalten. Den Bildschirmaufforderungen zum Austauschen der Disketten Folge leisten.

Mit zwei Laufwerken:

Disk 2 kann gleich in Laufwerk B gelegt werden. Ein Auswechseln erübrigtsich.

AMIGA

Mit einem Laufwerk:

Disk 1 in Laufwerk 0 einlegen und Computer einschalten.

Den Bildschirmaufforderungen zum Austauschen der Disketten Folge leisten.

Mit zwei Laufwerken:

Disk 2 kann gleich in Laufwerk 1 oder 2 eingelegt werden. Ein Auswechseln erübrigtsich.

IBM PC und Kompatible: Siehe Ladeanleitung auf dem Disk-Etikett.

MISSION 1 - MINE MENACE

Eine Explosion hat die Aufzugsmechanismen in der Santa Pueblo Mine zerstört. Zwei Bergarbeiter sind tief unten im Stollen eingeschlossen.

Die herkömmlichen Rettungsdienste können erst in einigen Stunden hier sein, doch dann wird jede Rettung zu spät sein, denn infolge eines defekten Ventils wird der Stollen mit Wasser aus der Pumpenstation überschwemmt. Alan, Virgil und Brains sollen versuchen, die Bergleute mit TB2 in ihrem Käfig an die Erdoberfläche zu hieven. Zu diesem Zweck müssen Alan und Brains die Eingeschlossenen erreichen, um das Seil zu befestigen. Alans Ausgangspunkt ist der Kontrollraum nahe an der Oberfläche, während Brains in die unterirdische MOLE befördert wird.

Vor Beginn der Mission können Sie unter 6 Objekten je 2 für jede der 2 Spielfiguren auswählen.

Ihre Spielfiguren sind:

BRAINS

ALAN

Die Objekte sind:

Taschenlampe

Lampe

Laser-Schneidwerkzeug

Tüte mit Dauerlutschern

Horn, Hupe

Kanne Schmieröl

Tip

Zuerst muß Brains einen Hammer finden, um die kleine Winde zu reparieren, und dann einen Schraubenschlüssel, um die Pumpe wieder in Gang zu setzen und damit die Überflutung des Stollens zu verhindern. Bis dies geschehen ist, kann Alan ruhig Däumchen drehen.

MISSION 2 — SUB CRASH

Ein revolutionäres neues U-Boot, das Oceanic Star, läuft bei einer Probefahrt auf eine Mine auf. Es gerät außer Kontrolle und kommt schließlich auf dem Rand eines Vulkans auf dem Meeresboden zur Ruhe. Der Mannschaft gelingt es, zu entkommen, nicht jedoch dem Kapitän, der noch den atomaren Reaktor außer Betrieb setzen muß. Die Lage wird kritisch, der Kapitän erliegt den Auswirkungen der Strahlung. Der Reaktor droht in Kürze zu explodieren, was eine Katastrophe von ungeahntem Ausmaß für die Meeresbewohner bedeutet und außerdem eine Kettenreaktion vulkanischer Zerstörung auslösen wird. Der Reaktor muß abgeschaltet werden, und zwar noch bevor das U-Boot in den Vulkan hineingleitet, wo es infolge des Drucks zerbersten oder in der Hitze schmelzen wird.

Die Spielfiguren sind:

GORDON

ALAN

Die verfügbaren Ausrüstungsgegenstände:

Zwei Aqua-Lungen

Anti-Strahlungspillen

Dose mit hai-abstoßender Substanz

American Express Karte

Exemplar des Kine-Magazins

Tips

Vor Strahlung wird gewarnt.

Unter anderem können bunte Karten dazu dienen, den Reaktor unter Kontrolle zu bekommen.

MISSION 3 — THE BANK JOB

Nach dem Wiederaufтаuchen des U-Boots aus Mission 2 werden im Schiffskörper Fragmente einer Mine gefunden. Die Thunderbirds müssen ermitteln, wer dahintersteckt. Das ist jedoch nicht ganz so einfach, weil die Aufzeichnungen über die Herstellerfirma in den Banktresoren der Bank of England liegen. Also müssen Lady Penelope und Parker sich dort Eingang verschaffen und das Dokument aus dem Hauptresor holen. Es bleibt ihnen nur wenig Zeit, bevor die Bank ihre Tore öffnet. Sie versuchen es an der Hintertür, wo ihnen sofort ein Wächter den Weg versperrt.

Sie müssen das Dokument in Ihre Hände bekommen, ohne geschnappt zu werden — und bevor die Zeit abläuft. Das Essen im Gefängnis wäre für Lady Penelope bestimmt nicht bekömmlich...

Die Spielfiguren:

LADY PENELOPE

PARKER

Die verfügbaren Objekte:

Uhrwerk-Maus

Snoozy Schlummer-Spray

Stetoskop

Dynamit

Brecheisen

Spiegel

Tip

Der Aufzug ist ein schweres Problem.

MISSION 4 - COUNTDOWN TO TERROR

Die Akte, die die Thunderbird-Agenten aus dem Banktresor geholt haben, identifiziert die Ursache aller ihrer Probleme — es ist niemand anderer als ihr Erzfeind Hood. Aber es kommt noch schlimmer: Er hat in seinem Besitz einen Film mit Aufnahmen, die den Thunderbird beim Rettungseinsatz mit dem U-Boot zeigen. Wenn es nicht gelingt, ihm diesen Film abzuluchsen, ehe der Computer ihn analysiert, dann werden sämtliche Geheimnisse der Thunderbirds ganz einfach an den Höchstbietenden verschachert. Informationen, die Lady Penelope über das internationale Geheimdienstnetz zugekommen sind, enthalten Hinweise auf eine Kleinstadt namens Dry Gulch in Arizona. Thunderbirds 1 und 2 machen sich sofort auf den Weg. Während des Flugs unterricht Hood die Fernsehsendungen in der ganzen Welt und droht, eine Atomrakete gegen London zu starten, wenn ihm die Weltbank nicht innerhalb von 3 Stunden ein Lösegeld von 4 Billionen Dollar auszahlt.

Die wichtigste Aufgabe besteht darin, den Start von Hoods Rakete zu vereiteln; ferner muß auch der Film gefunden werden.

Wichtig: Allein die Thunderbirds können ihn abhalten — sie sind die einzige ernstzunehmende Bedrohung.

Die Rakete muß entweder unschädlich gemacht oder vernichtet werden, Hood muß von seinem Plan abgebracht werden.

Die Spielfiguren:

VIRGIL

SCOTT

Die verfügbaren Objekte:

2 Paar Sonnenbrillen

Tube mit Superkleister

Yoyo

Schießeisen

Erste Hilfe Kasten

Tip

Hier sind Sie ganz allein auf sich selbst angewiesen.